

GSVM 1/13

OBRA

- 2600 Pythagoras 30
- 2300 Galileo 13

1 $2^2+3^2=13$

13 → 35!

Descartes MACHA

1772 Mandelbrot

IDEA → OBRAZ

DATA → OBRAZ

MODEL → OBRAZ

FRACAL

1 $\frac{1}{3}$ $\frac{1}{3}$

USEBEČNÝ ÚVOD DO HODIN

Computer modeling

1. POUČENIE

2. DEŠKA

3. ÚVAH

4. PLOCHA, ÚP. Δ

5. DVEŤ, O ŠI

ANALYT. GEOM.

6. FRACT. GEOM.

(x, y, z)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

41

42

43

44

45

46

47

48

49

50

METODIKA MAT. MODELINGU

1° Analyza problému → MODEL

2° → model → ALGEBRA

3° → alg → PROGRAM

4° VÝPOČET → VÝSLEDOK

5° Analyza výsledkov → PŘEČTENIE

6° PŘEČTENIE → PŘEČTENIE

7° PŘEČTENIE → PŘEČTENIE

8° PŘEČTENIE → PŘEČTENIE

9° PŘEČTENIE → PŘEČTENIE

10° PŘEČTENIE → PŘEČTENIE

11° PŘEČTENIE → PŘEČTENIE

12° PŘEČTENIE → PŘEČTENIE

13° PŘEČTENIE → PŘEČTENIE

14° PŘEČTENIE → PŘEČTENIE

15° PŘEČTENIE → PŘEČTENIE

16° PŘEČTENIE → PŘEČTENIE

17° PŘEČTENIE → PŘEČTENIE

18° PŘEČTENIE → PŘEČTENIE

19° PŘEČTENIE → PŘEČTENIE

20° PŘEČTENIE → PŘEČTENIE

21° PŘEČTENIE → PŘEČTENIE

22° PŘEČTENIE → PŘEČTENIE

23° PŘEČTENIE → PŘEČTENIE

24° PŘEČTENIE → PŘEČTENIE

25° PŘEČTENIE → PŘEČTENIE

26° PŘEČTENIE → PŘEČTENIE

27° PŘEČTENIE → PŘEČTENIE

28° PŘEČTENIE → PŘEČTENIE

29° PŘEČTENIE → PŘEČTENIE

30° PŘEČTENIE → PŘEČTENIE

31° PŘEČTENIE → PŘEČTENIE

32° PŘEČTENIE → PŘEČTENIE

33° PŘEČTENIE → PŘEČTENIE

34° PŘEČTENIE → PŘEČTENIE

35° PŘEČTENIE → PŘEČTENIE

36° PŘEČTENIE → PŘEČTENIE

37° PŘEČTENIE → PŘEČTENIE

38° PŘEČTENIE → PŘEČTENIE

39° PŘEČTENIE → PŘEČTENIE

40° PŘEČTENIE → PŘEČTENIE

41° PŘEČTENIE → PŘEČTENIE

42° PŘEČTENIE → PŘEČTENIE

43° PŘEČTENIE → PŘEČTENIE

44° PŘEČTENIE → PŘEČTENIE

45° PŘEČTENIE → PŘEČTENIE

46° PŘEČTENIE → PŘEČTENIE

47° PŘEČTENIE → PŘEČTENIE

48° PŘEČTENIE → PŘEČTENIE

49° PŘEČTENIE → PŘEČTENIE

50° PŘEČTENIE → PŘEČTENIE

Ako zobrazit' bod z reality na obrazovke? 1. Ručne, ak máme nápad. 2. Fotograficky, ak máme dáta. 3. Maticovo, ak máme model. // Tabuľa GSVM1-LS24.

GSVM-2/13 M-V

5 UNIVERZ

5 VAKOG

EMPIRICKY PRACOVNÁ NEPRACOVNÁ RELATIVISTICKY GEB s.g.

FRACAL

3 D. HLAVN

ZELENE

MA TO KOCKY

3D TLAC

INDUCTIVE DEDUCTIVE

VERHEENT

USER

38

40

COMPT SCIENCE

TRIZ

IDEAS

METRIC SPACE

VC

REALITY

IDEAS

W/C

MC

DC

LINEAR-TYPE SETTING

ISOMORPHISM

DECLAMAT, P32

METAPHORS

FRACALS

JOKES

EXPLAINING ALGORITHMS USING METAPHORS [FUSE]

COMP. GRAPHICS IS AN ANALOGY WITH PHOTOGRAPHY

"SAHÉ OKO"

ASPIEC STENCZY

OCT PUT (6)

INPUT (6)

OUTPUT (6)

SET WINDOW (0)

SET VIEWPORT (0)

SELECT NORMALIZATION TRANSPORTATION (0)

Aká je funkčnosť štandardizovaného výstupu? Súradnice, okno-záber, 6 výstupných primitívov, parametre. // Tabuľa GSVM2-LS24.

